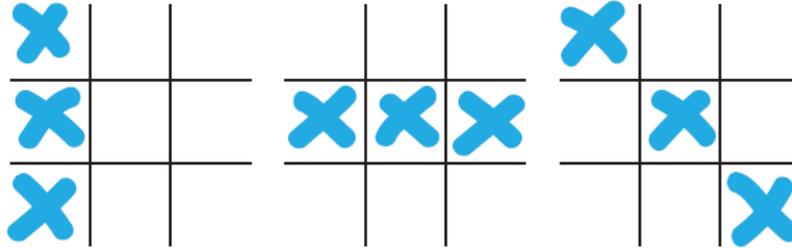


Sé el maestro de matemáticas Tres en línea

Objetivo del juego

Ser el primer jugador que consiga 3 en una línea, en una columna o en una diagonal para ganar el juego.



¡Tres formas de ganar!

Material

- Tablero Sé el maestro de matemáticas Tres en línea
- Papel para crear una hoja de anotaciones compartida de Tres en línea
- 2 bolígrafos, lápices, crayones o marcadores de colores diferentes

Destrezas

Este juego nos ayuda a practicar

- Generación y resolución de problemas de texto de suma y resta de 20 o menos
- Uso de estrategias de suma y resta de 20 o menos
- Reconocimiento de cantidades de objetos sin contarlos uno por uno

Cómo jugar

1. Dibuja una cuadrícula grande de Tres en línea en una hoja de papel.
2. Cada jugador elige un bolígrafo, lápiz, crayón o marcador de diferente color.
3. Los jugadores se turnan para elegir un espacio en el Tablero de Sé el maestro de matemáticas Tres en línea para después hacer una pregunta de matemáticas sobre el dibujo y anotar su respuesta en el espacio correspondiente en la hoja de anotaciones.
4. El primer jugador que consiga 3 en una línea, columna o diagonal gana el juego.
5. Si participas en más de un juego, haz una pregunta diferente de cada espacio que elijas en el próximo juego.
6. ¡Diviértanse!

Consejos para las familias

- Antes del juego, hablen con el niño sobre lo que ve en los espacios del Tablero de Tres en línea.
- Cuando jueguen, no se sorprendan si el estudiante de primer grado tiene dificultades para pensar en las preguntas. Se necesita práctica hacer una pregunta en lugar de contar una historia. Tomen la idea del niño y ayúdenlo a convertirla en una pregunta, si fuera necesario.

Cámbienlo

Hacerle pequeños cambios a un juego puede crear nuevas formas de razonar sobre las matemáticas. Intenten hacer uno de los cambios de abajo.

- Pídanle pedirle al jugador 1 que elija un espacio. Después, pídanle al jugador 2 que haga una pregunta sobre el espacio. El jugador 1 debe responder la pregunta para poder reclamar el espacio.
- En lugar de hacer una pregunta de matemáticas, piensen en un problema de texto de matemáticas para un espacio antes de reclamarlo.
- Si les parece adecuado, hagan 2 preguntas para reclamar un espacio.
- Inviten al niño a crear un nuevo Tablero de Tres en línea pidiéndole que haga dibujos para cada cuadrado.
- Hagan un nuevo Tablero de Tres en línea que tenga solo números en los espacios. ¿Qué pregunta pueden hacer con el número en el espacio como la respuesta?

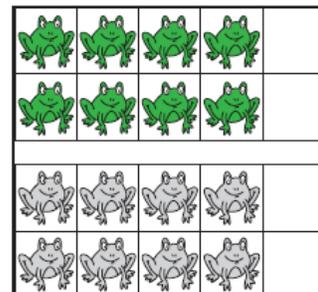
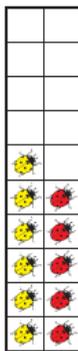
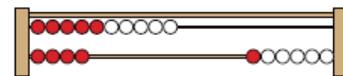
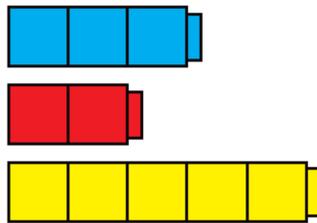
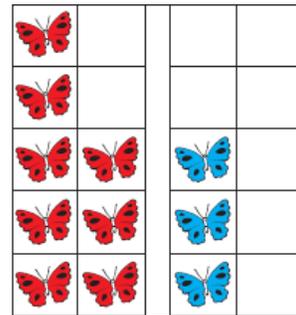
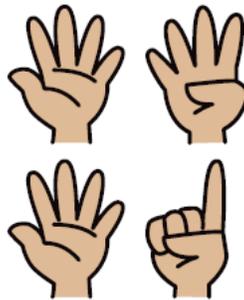
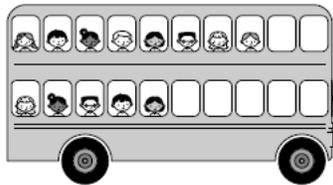
Tablero Sé el maestro de matemáticas

Tres en línea

Sé el maestro de matemáticas.

Haz una pregunta de matemáticas sobre el dibujo.

Después, responde tu pregunta.



Respuestas de muestra

Las preguntas y soluciones de matemáticas pueden variar.

<p>¿Cuántos niños más hay en el nivel de arriba que en el nivel de abajo?</p> <p>$8 - 5 = 3$</p> <p>3 niños en el nivel de arriba</p>	<p>¿Cuántos dedos hay en total?</p> <p>$9 + 6 = 15$</p>	<p>¿Cuántas alas?</p> <p>2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20</p> <p>22 alas</p>
<p>¿Cuánto dinero es 1 moneda de 10 centavos y 3 monedas de 1 centavo?</p> <p>10, 11, 12, 13</p> <p>13 centavos</p>	<p>¿Cuántos cubos hay en total?</p> <p>$3 + 2 + 5 = 10$</p> <p>10 cubos</p>	<p>¿Cuántas cuentas hay a la izquierda?</p> <p>5 y 5 suman 10 y 4 suman 14.</p> <p>14 cuentas</p>
<p>¿Cuántas mariquitas?</p> <p>$6 + 5 = 11$</p>	<p>¿Cuántos escarabajos más para llegar a 10?</p> <p>$7 + 3 = 10$</p> <p>3 escarabajos más</p>	<p>¿Cuántas ranas?</p> <p>$8 + 8 = 16$</p> <p>16 ranas</p>